

**PENGARUH BERMAIN BOLA PANTUL TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN *PASSING* BAWAH PESERTA EKSTRAKURIKULER
BOLAVOLI PUTRA SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN BANTUL
TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



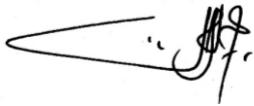
Oleh:
Bayu Prasetyadi
NIM. 08601244244

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Bola Pantul terhadap Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul“ yang disusun oleh Bayu Prasetyadi, NIM. 08601244244, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2015
Pembimbing



Sri Mawarti, M. Pd
NIP. 19590607 198703 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Bola Pantul terhadap Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul” yang disusun oleh Bayu Prasetyadi, NIM. 08601244244 ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Juni 2015
Yang Menyatakan,



Bayu Prasetyadi
NIM. 08601244244

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Bola Pantul terhadap Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul” yang disusun oleh Bayu Prasetyadi, NIM. 08601244244, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 05 Juni 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Mawarti, M.Pd	Ketua Penguji		19-06-2015
Aris Fajar P, M.Or	Sekretaris Penguji		12-06-2015
Drs. F. Suharjana, M.Pd	Penguji I (Utama)		19-06-2015
Amat Komari, M.Si	Penguji II (Pendamping)		12-06-2015

Yogyakarta, Juni 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



Dr. Rumpis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

Sukses tak akan datang bagi mereka yang hanya menunggu dan tak berbuat apa-apa, tapi sukses akan datang bagi mereka yang selalu berusaha mewujudkan impiannya.

(Penulis)

Jadikanlah kekecewaan masalah menjadi senjata
sukses dimasa depan

(Penulis)

Bermain bola pantul meningkatkan passing bawah

(Penulis)

Doa akan mudah terkabul jika dilakukan dengan *lembah manah*

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang tua tercinta, Bapak Rosyid dan Ibu Sulikhah yang senantiasa selalu memberikan dorongan, dukungan, bimbingan dan motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan

**PENGARUH BERMAIN BOLA PANTUL TERHADAP PENINGKATAN
KEMAMPUAN *PASSING* BAWAH PESERTA EKSTRAKURIKULER
BOLAVOLI PUTRA SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN BANTUL
TAHUN AJARAN 2013/2014**

Oleh:

Bayu Prasetyadi
NIM. 08601244244

ABSTRAK

Passing bawah siswa peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Bantul masih kurang. Belum diketahuinya pengaruh bermain bola pantul terhadap kemampuan dasar *passing* bawah dalam permainan bolavoli di SMA N 2 Banguntapan Bantul. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain bola pantul terhadap peningkatan kemampuan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra SMA N 2 Bantul.

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen, desain penelitian ini adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul yang berjumlah 16 siswa. Instrumen yang digunakan untuk tes ketepatan *passing* bawah adalah *Braddy Volley Ball Test*. Analisis data menggunakan uji t.

Hasil analisis menunjukkan bahwa: bermain bola pantul memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul, dengan nilai t hitung $4,722 > t$ tabel 2,13, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dan kenaikan persentase sebesar 14,12% sehingga H_a diterima.

Kata kunci: *bermain bola voli, kemampuan passing bawah, ekstrakurikuler*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Allah S.W.T, karena atas kasih dan rahmat-Nya sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Bola Pantul terhadap Peningkatan Kemampuan *Passing* Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul“ dapat diselesaikan dengan lancar.

Selesainya penyusunan tugas akhir skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Amat Komari, M. Si., Ketua Jurusan POR, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Suhadi, M.Pd., Penasehat Akademik yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu kepada peneliti
5. Ibu Sri Mawarti, MPd., Pembimbing skripsi, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Teman-teman POR 2008, terima kasih kebersamaannya, maaf bila banyak salah.
7. Pengurus dan siswa SMA Negeri 2 Banguntapan Bantul yang telah membantu penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Sangat disadari bahwa tugas akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat penulis harapkan baik itu dari segi metodologi maupun teori yang digunakan untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Juni 2015
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Hasil Penelitian	6
 BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	8
1. Kemampuan	8
2. Permainan Bola Voli	9
3. Prinsip Dasar Latihan	18
4. Bermain Bola Pantul	21
5. Hakikat Bermain.....	23
6. Hakikat Ekstrakurikuler.....	27
7. Karakteristik Siswa SMA	29

B. Penelitian yang Relevan	32
C. Kerangka Berpikir	33
D. Hipotesis Penelitian.....	34
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	35
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	36
C. Populasi Penelitian	37
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	38
E. Teknik Analisis Data	40
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	42
1. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan <i>Passing</i> Bawah	43
2. Uji Prasayarat	44
3. Perbandingan <i>Pretest Posttest</i> Kemampuan <i>Passing</i> Bawah	45
B. Pembahasan	46
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	49
B. Implikasi Hasil Penelitian	49
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	49
D. Saran-saran	50
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan <i>Passing</i> Bawah.....	39
Tabel 2. Deskriptif Statistik Kemampuan <i>Passing</i> Bawah.....	40
Tabel 3. Deskripsi Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	40
Tabel 4. Uji Normalitas	41
Tabel 5. Uji Homogenitas..	42
Tabel 6. Uji-t Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test Passing</i> Bawah.....	43

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. <i>Passing</i> Bawah	16
Gambar 2. Instrumen Tes Kecakapan <i>Passing</i> Bawah	39
Gambar 3. Grafik <i>Pre-Test</i> dan <i>Pos-test</i> Kemampuan <i>Passing</i> Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra SMA N 2 Bantul.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin dari SEKDA DIY.....	55
Lampiran 2. Surat Ijin dari BAPPEDA DIY.....	56
Lampiran 3. Surat Keterangan dari SMA N 2 Banguntapan	57
Lampiran 4. <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan <i>Passing</i> Bawah	58
Lampiran 5. Deskriptif Statistik.....	59
Lampiran 6. Uji Normalitas dan Homogenitas	60
Lampiran 7. Uji t.....	61
Lampiran 8. Tabel t.....	62
Lampiran 9. <i>Expert Judgement</i>	63
Lampiran 10. Program Latihan	64

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak disukai dan digemari setiap orang, baik usia remaja, anak-anak, orang tua, pria maupun wanita. Karena permainan bolavoli termasuk olahraga yang mudah dilakukan dan tidak membutuhkan biaya yang banyak sehingga bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja, cukup membutuhkan lahan kosong dan sebuah bola maka permainan bolavoli bisa dilakukan.

Permainan bolavoli memiliki beberapa bentuk teknik dasar yang perlu dikuasai oleh seorang pemain. Seperti yang dikatakan oleh Nuril Ahmadi (2007:20) “dalam permainan bolavoli ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik dasar dalam permainan bolavoli terdiri atas servis, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash*”. Penguasaan teknik dasar sangat penting agar bisa bermain bolavoli dengan baik. Untuk menguasai teknik-teknik dasar tersebut diperlukan latihan-latihan teknik dasar secara terus menerus dan sungguh-sungguh supaya dapat menguasai teknik bolavoli itu dengan mudah. Meskipun untuk menguasai teknik dasar bolavoli tidak mudah bagi seorang pemula, tetapi bisa kita lihat sendiri bahwa permainan bolavoli tetap diminati dan digemari oleh semua orang seperti di instansi-instansi perusahaan, pemerintah dan juga di lembaga-lembga pendidikan baik di Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) maupun di Perguruan Tinggi.

Permainan bolavoli di tingkat SMA (Sekolah Menengah Atas) merupakan salah satu materi pembelajaran yang masuk ke dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan dengan adanya pendidikan jasmani ini diharapkan siswa mampu mengembangkan keterampilan gerak, mengembangkan wawasan dan membentuk kepribadian yang baik. Seperti yang dikatakan oleh Agus Mahendra (2003 : 23) bahwa “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan”. Seperti yang dijelaskan oleh Agus Mahendra (2003 : 24) bahwa “tujuan pembelajaran pendidikan jasmani itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif”.

Tujuan pendidikan jasmani yang mencakup tiga domain penting yaitu psikomotorik, kognitif, dan afektif, diharapkan siswa mampu menguasai ketiga domain penting itu. Akan tetapi, pendidikan jasmani yang hanya diberikan selama 2 jam pelajaran atau 1 kali pertemuan setiap minggunya, diperkirakan belum memenuhi tujuan penjas tersebut. Seperti permainan bolavoli yang hanya dilaksanakan sekitar 3 kali tiap semester, dirasa sangatlah kurang untuk mengembangkan keterampilan gerak dalam suatu cabang olahraga. Padahal, untuk memenuhi tujuan penjas diperlukan latihan olahraga yang baik dan benar. Seperti yang dikatakan Faizati Karim (2002: 9) bahwa “Frekuensi latihan dilakukan secara teratur 3 - 5 kali per minggu”. Ini membuktikan bahwa tujuan dari pendidikan jasmani itu akan sangat sulit ditempuh. Maka perlu adanya tambahan waktu khusus agar dapat meningkatkan keterampilan gerak

siswa sehingga tujuan penjas dapat tercapai. Tambahan waktu tersebut bisa dilakukan di luar jam sekolah seperti kegiatan ekstrakurikuler.

Ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang dilakukan di luar jam pelajaran tetap sekolah yang bertujuan untuk memberikan fasilitas dalam mengembangkan potensi atau keterampilan siswa yang tidak tersalurkan pada saat pembelajaran di sekolah seperti bidang olahraga, seni dan yang lainnya. Kegiatan ekstrakurikuler ini merupakan salah satu upaya mengembangkan potensi siswa dan pembinaan yang diselenggarakan di lingkungan sekolah. Dengan adanya kegiatan ini keterampilan siswa akan dilatih dengan berbagai bentuk latihan khusus sesuai cabang olahraga yang dipilih dan diminati para siswa, agar keterampilan olahraga di kalangan siswa akan terus meningkat dan mencapai hasil yang maksimal.

SMA N 2 Banguntapan Bantul merupakan SMA yang masuk dalam kategori maju dalam hal sarana prasana serta kualitas pendidikan. Mengingat SMA N 2 Banguntapan Bantul merupakan sekolah model yaitu sekolah yang menekankan pada pengembangan sarana dan persiapan bahan pengajaran yang baik. Pengembangan potensi siswanya selalu diberikan pembinaan, baik melalui intrakurikuler maupun ekstrakurikuler di sekolah. Adapun sarana dan prasarana olahraga yang dapat digunakan untuk kegiatan ekstrakurikuler olahraga adalah lapangan basket, lapangan voli, dan lapangan futsal.

Selain itu, SMA N 2 Banguntapan Bantul merupakan sekolah yang mengadakan kegiatan ekstrakurikuler bolavoli. Kegiatan ekstrakurikuler bolavoli di SMA N 2 Banguntapan Bantul berjalan dengan baik termasuk

pembelajaran bolavoli. Kegiatan ekstrakurikuler bolavoli didukung oleh pelatih khusus sehingga kegiatan ekstrakurikuler bolavoli di SMA N 2 Banguntapan Bantul bisa berjalan dengan baik dan teknik dasar permainan bolavoli telah diajarkan dan dilatih dengan baik.

Proses kegiatan ekstrakurikuler yang telah dilaksanakan belum menunjukkan hasil yang maksimal. Terlihat dengan adanya siswa yang belum mampu melakukan teknik dasar dengan benar. Permasalahan yang terjadi ketika pelaksanaan ekstrakurikuler bolavoli maupun saat pembelajaran penjas yakni mengenai masalah *passing*, terutama *passing* bawah. Melakukan *passing* bawah baik kepada kawan maupun menuju ke daerah lawan bola yang di *passing* tidak sampai atau melenceng dan melakukan *passing* dengan asal-asalan yang penting melewati net dan bola jatuh di daerah lawan. Pemberian metode melatih ekstrakurikuler bolavoli dirasa masih kurang bervariasi. Hal ini mengakibatkan kemampuan teknik dasar *passing* masih kurang, maka diperlukan bentuk latihan yang menarik dan tidak membosankan supaya siswa selalu bersemangat dan termotivasi ketika mengikuti kegiatan ekstrakurikuler bolavoli. Pada akhirnya diharapkan tercapainya peningkatan keterampilan gerak siswa dalam bermain voli, terutama dalam tercapainya penguasaan teknik dasar yang baik.

Bermain bola pantul adalah bentuk latihan untuk meningkatkan kemampuan *passing* bawah siswa. Variasi latihan dengan bermain bola pantul ini kemungkinan siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi dalam melakukan latihan. Dengan bentuk latihan yang bervariasi khususnya metode

bermain bola pantul siswa akan memperoleh sesuatu yang baru, menyenangkan dan mampu memotivasi siswa untuk bergerak aktif dalam proses latihan ekstrakurikuler bolavoli. Sehingga diharapkan akan memberikan dampak positif bagi peserta ekstrakurikuler untuk giat dalam melakukan latihan *passing* bawah agar dapat meningkatkan prestasi bolavoli siswa di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti merasa tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Bola Pantul Terhadap Kemampuan Dasar *Passing* Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di uraikan maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa sering melakukan kesalahan *passing* bawah dalam permainan bolavoli.
2. Perlu adanya penambahan variasi bentuk latihan yang menarik untuk meningkatkan kemampuan dasar *passing* bawah.
3. Belum diketahuinya pengaruh bermain bola pantul terhadap teknik dasar *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan mengingat banyaknya permasalahan yang diidentifikasi serta karena keterbatasan waktu, maka perlu adanya pembatasan masalah. Pokok permasalahan yang akan diteliti hanya

meneliti pengaruh bermain bola pantul terhadap kemampuan dasar *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah pada peneliti ini perlu dirumuskan permasalahannya. Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Adakah pengaruh bermain bola pantul terhadap kemampuan dasar *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui pengaruh bermain bola pantul terhadap kemampuan dasar *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menemukan cara baru untuk meningkatkan keterampilan *passing* bawah permainan bolavoli dengan menggunakan metode bermain.
- b. Hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai dasar pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Siswa tidak takut dalam melakukan *passing* bawah.

- 2) Meningkatkan keterampilan gerak siswa terutama dalam penguasaan teknik *passing* bawah.

b. Bagi Guru

- 1) Mencari alternatif pembelajaran yang lebih mudah, efektif, dan kreatif sehingga siswa lebih antusias mengikuti pembelajaran penjasorkes.
- 2) Mengetahui hasil pembelajaran yang dicapai siswa sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain.

c. Bagi sekolah

Memperluas pengetahuan ilmu dan teori sehingga dapat menambah kelengkapan ilmu dan teori yang telah ada sebelumnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Bermain Bola Pantul

Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan. Bermain dapat menimbulkan rasa senang jika dilakukan dengan sungguh-sungguh. Menurut Sukintaka (1991: 3) "Bermain itu merupakan suatu kegiatan yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, tetapi bermain itu bukan merupakan suatu kesungguhan. Rasa senang itu disebabkan karena bermain itu sendiri, bukan karena sesuatu yang terdapat di luar bermain". Rasa senang yang timbul ketika bermain akan memacu kita untuk melakukan kegiatan secara terus-menerus atau berulang-ulang. Jika seseorang sudah merasa senang ketika melakukan latihan, orang tersebut akan lebih termotivasi dan semakin giat dalam berlatih. Dengan begitu tujuan apapun yang ingin dicapai akan mudah didapatkan. Seperti halnya dalam sebuah permainan bolavoli, jika kita melakukannya dengan rasa senang tentunya akan memberikan hasil yang baik.

Rasa senang dalam bermain bisa didapatkan dalam bentuk latihan yang menarik, salah satunya dengan bentuk latihan bermain bola pantul. G. Durrwachter (1990: 32) menyebutkan salah satu bentuk latihan bolavoli adalah bermain bola pantul. Bola yang datang melewati atas net yang dibentangkan mula-mula harus terpantul dulu ke lantai setelah itu dilakukan *passing* bawah melewati bentangan net ke arah teman di lapangan seberang, begitu seterusnya. Lebih jelas G. Durrwachter (1990: 32) menjelaskan

bahwa permainan ini dimaksudkan untuk melatih rentang tungkai dan tubuh pada saat melakukan *passing*, serta mengajarkan pengoperan bola yang melambung tinggi. Bentuk latihan yang digunakan dalam permainan ini adalah latihan dengan bermain bola pantul, karena dengan menggunakan bentuk latihan bermain siswa akan termotivasi dan lebih giat untuk mengikuti ekstrakurikuler bolavoli.

Berdasarkan karakteristik bermain bola pantul di atas, maka dapat diidentifikasi kelebihanannya. Berikut kelebihan dalam bermain bola pantul (Dalam skripsi Hari Wibowo, 2009: 14):

- a. Lebih mudah dilakukan oleh anak yang belum terampil karena bola ditunggu sampai memantul dahulu sebelum di *passing*.
- b. Pada saat bola memantul anak memiliki banyak waktu untuk mempersiapkan gerakan *passing* dengan baik.
- c. Bola akan lebih mudah dikendalikan karena kecepatannya semakin pelan ketika memantul ke lantai.

Bermain bola pantul merupakan bentuk latihan yang mudah dilakukan karena siswa akan memiliki banyak waktu untuk melakukan gerakan mengambil bola yang memantul ke lantai. Bola yang memantul akan memberikan banyak waktu kepada siswa untuk melakukan gerakan atau teknik selanjutnya. Kemudian, dengan bermain bola pantul ini siswa akan dapat merasa lebih senang dan mudah berhasil dalam menguasai teknik dalam bermain bolavoli. Dimana keberhasilan itu dapat mendorong siswa untuk mencapai keberhasilan berikutnya. Menurut Yusuf Hadi Sasmita dan Aip Syarifudin (1996: 139), "Dengan keberhasilan yang dicapai, pemain akan memperoleh suatu kebanggaan tersendiri sehingga sukses tersebut akan mendorongnya untuk mencapai keberhasilan yang lebih tinggi".

2. Kemampuan

Kemampuan berasal dari kata mampu yang berarti kuasa (bisa, sanggup) melakukan sesuatu, sedangkan kemampuan berarti kesanggupan, kecakapan, kekuatan (Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 552-553).

Kemampuan (*ability*) berarti kapasitas seorang individu untuk melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan. (Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge, 2009: 57).

Lebih lanjut, Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge (2009: 57-61) menyatakan bahwa kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri atas dua kelompok faktor, yaitu :

- a. Kemampuan Intelektual (*Intellectual Ability*), merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental (berfikir, menalar dan memecahkan masalah).
- b. Kemampuan Fisik (*Physical Ability*), merupakan kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, ketrampilan, kekuatan, dan karakteristik serupa.

Kemampuan merupakan hal yang penting dalam proses pembelajaran olahraga karena sebagai pendukung terbentuknya prestasi di berbagai cabang olahraga. Menurut Stephen P Robbin (2000: 67), kemampuan merupakan bawaan kesanggupan sejak lahir atau merupakan hasil dari latihan yang digunakan untuk melakukan suatu pekerjaan. Kemampuan tersebut meliputi kemampuan fisik dan kemampuan intelektual.

Kemampuan fisik berkaitan dengan stamina dan karakteristik tubuh, sedangkan kemampuan intelektual berkaitan dengan aktivitas mental.

Berdasarkan pendapat ahli di atas maka kemampuan merupakan kesanggupan atau kecakapan tubuh baik berupa intelektual maupun fisik untuk melakukan suatu perbuatan yang diperoleh melalui latihan atau pun faktor genitas.

3. Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli termasuk permainan yang terpopuler di masyarakat. Permainan ini hanya membutuhkan lahan kosong dan tidak mengeluarkan biaya yang banyak. Sehingga banyak sekali masyarakat yang menyukai dan melakukan olahraga ini.

a. Prinsip Dasar Permainan Bolavoli

Bolavoli merupakan permainan beregu yang terdiri atas enam orang pemain pada masing-masing regu. Tujuan permainan bolavoli adalah pemain mengirimkan bola melewati net dan jatuh di dalam batas lapangan lawan. Sukintaka (1991: 17) menjelaskan bahwa permainan bolavoli adalah suatu cabang olahraga berbentuk memvoli bola di udara hilir mudik di atas jaring atau net dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan dalam bermain. Menurut Sodikin Chandra (2010: 15), bolavoli merupakan permainan beregu bola besar. Bolavoli dimainkan oleh dua regu, tiap regu ada 6 pemain. Permainan ini memerlukan koordinasi dan kerja sama tim. Di samping itu, penguasaan teknik-teknik dasar permainan harus

matang. Dengan demikian dapat melakukan gerakan-gerakan variasi dan kombinasi dari teknik-teknik dasar.

Teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bolavoli, di antaranya *service*, *passing*, *smash*, dan *block*. Untuk mendapatkan kemenangan, setiap regu harus mengumpulkan poin 25. Jika kedudukan imbang pada poin 24-24, terjadi *deuce*. *Deuce* yaitu mencari selisih nilai 2. Sehingga setiap regu dapat dinyatakan menang jika antara regu yang satu dengan regu yang lain memperoleh point selisih dua angka. Sistem pertandingan bolavoli saat ini menggunakan sistem *rally point*. Sistem *rally point* adalah jika satu regu melakukan kesalahan akan menambah nilai bagi regu lawan.

Menurut Bonnie Robinson (1995: 12), bolavoli adalah permainan di atas lapangan persegi empat yang lebarnya 900 cm dan panjangnya 1800 cm, dibatasi oleh garis selebar 5 cm. Di tengah-tengahnya dipasang jaring/ jala yang lebarnya 900 cm, terbentang kuat dan mendaki sampai pada ketinggian 240 cm dari bawah (khusus anak laki-laki). Untuk anak perempuan tentu saja ukurannya berbeda yakni 230 cm. Sedangkan menurut Barbara L. Viera (1996: 2) bolavoli dimainkan oleh dua tim dimana tiap tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam suatu lapangan berukuran 30 kaki persegi (9 meter persegi) bagi setiap tim, dan kedua tim dipisahkan oleh net.

Nuril Ahmadi (2007: 20) "Permainan bolavoli merupakan permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang.

Sebab, dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli”.

Dari beberapa pendapat di atas dapat diberikan pengertian secara umum tentang Permainan bolavoli adalah permainan yang terdiri dari 2 regu yang masing-masing regu beranggotakan 6 orang yang dibatasi net dengan ukuran lapangan panjang 18 meter dan lebar 9 meter.

Dalam permainan bolavoli terdapat bermacam-macam tehnik. Menurut Nuril Ahmadi (2007: 20), teknik yang harus di kuasai dalam permainan bolavoli yaitu terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash*.

1) *Service*

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 20), servis adalah pukulan pertama yang dilakukan dari garis belakang akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setiap terjadinya kesalahan. Karena pukulan servis sangat berperan besar untuk memperoleh poin, maka pukulan servis harus meyakinkan, terarah, keras dan menyulikan lawan.

Menurut Barbara L. Viera (2004: 27), “*service* adalah satu-satunya teknik dalam bolavoli dimana anda mengontrol sepenuhnya tindakan Anda; hanya Anda sendiri yang bertanggung jawab atas tindakan Anda. Kesalahan dalam *service* biasanya dilakukan secara tidak disengaja dan lebih dikarenakan faktor mental daripada faktor

fisik”. Menurut Muhajir (2007: 123), *service* adalah suatu tindakan untuk memasukkan bola ke dalam permainan oleh pemain belakang kanan, yang memukul bola itu dengan satu tangan atau lengan daerah *service*. Menurut Suharno HP, (1984: 19), servis adalah sebagai tanda dimulainya permainan dan sebagai suatu serangan yang pertama kali bagi suatu regu.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *service* adalah pukulan yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan *service* dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Karena pukulan *service* berperan besar untuk memperoleh poin.

2) *Passing*

Nuril Ahmadi (2007: 22), menyatakan bahwa *passing* adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Sehingga *passing* seorang pemain haruslah akurat guna memperoleh strategi penyerangan yang baik pula. *Passing* dalam permainan bolavoli merupakan suatu teknik memainkan bola yang dilakukan oleh seorang pemain dengan satu atau dua tangan dengan tujuan untuk mengarahkan bola ke tempat lawan atau tempat sendiri untuk selanjutnya dimainkan kembali. Istilah lain yang dipakai dalam permainan bolavoli adalah *set up* atau

umpan (Bachtiar, 2004: 2.10). Dalam permainan bolavoli, *passing* dapat dilakukan dengan cara *passing* bawah dan *passing* atas.

Menurut M. Yunus (1992: 79), *passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu tim dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada tim lawan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa *passing* adalah usaha untuk mengoper bola kepada teman satu tim menggunakan dua tangan yang biasa dilakukan dengan *passing* bawah maupun *passing* atas.

3) *Blocking*

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block* bukanlah merupakan teknik yang sulit. Namun persentase keberhasilan suatu *block relative* kecil karena arah bola *smash* yang akan di*block*, dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh ketinggian lompatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. *Block* dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan *block* tangan digerakkan ke kanan maupun ke kiri) atau juga pasif (tangan pemain hanya dijulurkan ke atas tanpa digerakkan). *Block* dapat dilakukan oleh satu, dua, dan tiga, pemain (Nuril Ahmadi, 2007: 30).

Blocking merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, *block*

bukanlah merupakan teknik yang sulit. Namun presentase keberhasilan *block relative* kecil karena arah bola *smash* yang akan di *block*, dikendalikan lawan. Keberhasilan *block* ditentukan oleh ketinggian lompatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan.

4) *Smash*

Smash merupakan pukulan yang utama dalam penyerangan dalam usaha mencapai kemenangan (M. Yunus, 1999: 108). Menurut Pranatahadi (2007: 31) *smash* adalah tindakan memukul bola ke lapangan lawan, sehingga bola bergerak melewati atas jaring dan mengakibatkan pihak lawan sulit mengembalikannya. Pukulan keras atau *smash*, disebut juga *spike*, merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Pukulan *smash* banyak macam variasinya. *Smash* adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalannya bola menukik.

b. Teknik Dasar *Passing* Bawah Bolavoli

Penguasaan teknik dasar merupakan hal yang penting dalam suatu cabang olahraga, karena keberhasilan dalam melakukan teknik dasar akan menentukan keberhasilan dalam suatu cabang olahraga. Seperti yang dikemukakan oleh Suharno HP (1984: 12), “Teknik adalah suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam cabang permainan bolavoli”. Sedangkan pengertian “teknik dasar”

menurut Yunus (1992: 68) adalah “cara melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien sesuai dengan peraturan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal”.

Dalam mempertinggi kecakapan bermain bolavoli, teknik dasar harus dipelajari terlebih dahulu karena teknik dasar merupakan fondasi dari proses gerak yang mampu meningkatkan keterampilan gerak yang bermutu tinggi. Serta untuk mengembangkan mutu prestasi permainan bolavoli dan juga merupakan salah satu unsur yang menentukan menang atau kalahnya suatu regu di dalam pertandingan disamping unsur-unsur kondisi fisik, taktik dan mental.

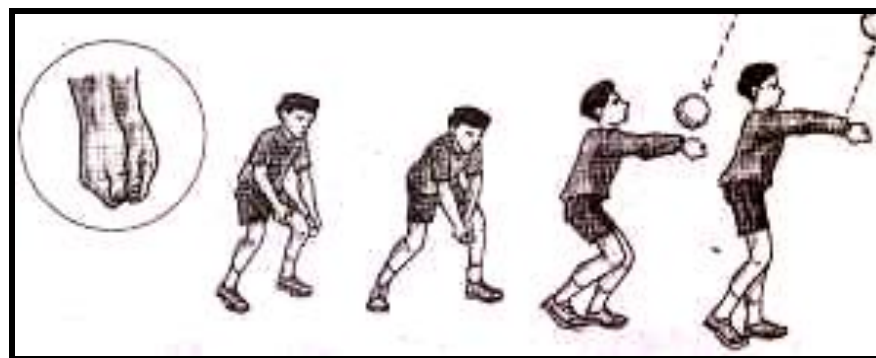
Menurut Barbara L. Viera (2004: 19) operan lengan bawah merupakan teknik dasar bolavoli yang harus dipelajari. Lebih jelas Menurut Barbara L. Viera (2004: 19) menyatakan bahwa “operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan untuk menerima *service*, menerima *spike*, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memukul bola memantul dari net”.

Sedangkan Engkos Kosasih (1985: 112), menyatakan bahwa “Mengoper bola dengan tangan dari bawah selain berguna untuk mengoper bola juga dapat digunakan untuk menerima bola serta mengambil bola yang datangnya rendah”.

Menurut Nuril Ahmadi (2007: 23) memainkan bola dengan sisi lengan dalam lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting. Kegunaan teknik lengan bawah antara lain adalah untuk

penerimaan bola *service*, untuk menerima bola dari lawan yang berupa serangan/*smash*, untuk pengembalian bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net, untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpukul jauh di luar lapangan permainan dan untuk pengembalian bola yang rendah.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *passing* bawah adalah *passing* dengan menggunakan kedua lengan untuk mengangkat bola rendah dan untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman satu tim.



Gambar 1. *Passing Bawah*
(Sumber: Roji, 2006)

Menurut Yunus (1992: 80) teknik *passing* bawah sebagai berikut:

1) Sikap permulaan

Ambil sikap siap normal dalam permainan bolavoli yaitu kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki depan untuk mendapatkan keseimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah. Kedua tangan saling berpegangan dengan punggung tangan kanan diletakkan di atas telapak tangan kiri kemudian saling berpegangan dengan posisi ibu jari sejajar sama panjang sehingga kedua lengan sejajar membentuk seperti papan pantul.

2) Gerakan pelaksanaan

Ayunkan kedua lengan ke arah bola dengan sumbu gerak pada persendian bahu dan siku benar-benar dalam kondisi lurus. Perkenaan bola pada proksimal dari lengan, di atas dari

pergelangan tangan dan pada waktu lengan membentuk sudut kurang lebih 45° dengan badan lengan diayunkan dan diangkat hampir lurus setinggi bahu.

3) Gerakan lanjutan

Setelah ayunan lengan mengenai bola, kaki belakang melangkah ke depan untuk mengambil posisi siap kembali dan ayunan lengan untuk *passing* bawah ke depan tidak melebihi sudut 90° dengan bahu atau badan.

Passing bawah bolavoli merupakan salah satu bentuk

keterampilan yang memiliki unsur gerakan yang cukup kompleks. Tidak jarang para siswa sering kali melakukan kesalahan. Menurut Barbara L.V & Bonnie J.F. (1996: 21) kesalahan dalam melakukan *passing* bawah antara lain:

- 1) Lengan terlalu tinggi ketika memukul bola.
- 2) Merendahkan tubuh dengan menekuk pinggang bukan lutut, sehingga bola yang dioperkan terlalu rendah dan terlalu kencang.
- 3) Tidak memindahkan berat badan ke arah sasaran, sehingga bola tidak bergerak ke muka.
- 4) Lengan terpisah sebelum, pada saat atau sesaat sesudah menerima bola, sehingga operan salah.
- 5) Bola mendarat di lengan di daerah siku, atau menyentuh tubuh.

Kesalahan-kesalahan tersebut di atas hendaknya dicermati oleh pelatih, agar kualitas *passing* lebih baik, bila terjadi kesalahan segera dibetulkan. Lebih lanjut Barbara L.V. & Bonnie J.F. (1996: 21) memberikan tips cara memperbaiki kesalahan pada *passing* bawah sebagai berikut:

- 1) Biarkan bola bergerak sampai sejajar pinggang sebelum memukulnya.
- 2) Tekuk lutut, jaga punggung tetap lurus pada saat berada di bawah bola.
- 3) Pastikan berat badan bertumpu pada kaki depan dan tubuh membungkuk ke depan.

- 4) Tetap satukan lengan dengan menggenggam jari atau membungkus jemari yang satu dengan jemari yang lain dengan ibu jari sejajar.
- 5) Tahan lengan pada posisi sejajar paha dan terima bola jauh dari dada.

Kesalahan maupun cara memperbaiki *passing* bawah harus diperhatikan oleh pelatih. Pada umumnya atlet tidak mampu mengamati letak kesalahan yang dilakukan. Seorang pelatih harus mampu mencermati setiap bentuk gerakan yang dilakukan atlet, sehingga akan diketahui letak kesalahannya. Setiap kesalahan yang dilakukan atlet, pelatih segera mungkin untuk membetulkan gerakan yang salah, sehingga kualitas *passing* bawah yang dilakukan hasilnya sesuai yang diharapkan arahkan bola kepada rekan untuk diumpankan.

3. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain merupakan seluruh aktivitas anak termasuk bekerja kesenangannya dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu tetapi merupakan kebutuhan anak seperti hanya makanan, cinta kasih (Soetjiningsih, 1995: 15). Tentang bermain, Hurlock (1999: 34) menyatakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkan tanpa mempertimbangkan hasil akhir.

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela untuk memperoleh kesenangan atau kesenangan. Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan social dan bermain

merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak akan berkata-kata (berkomunikasi), belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak serta suara (Wong, 2000).

Menurut Champhell (1995) bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa dan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak serta merupakan satu cara yang paling efektif untuk menurunkan stres pada anak dan penting untuk kesejahteraan mental dan emosional anak.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak sehari-hari karena bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, yang dapat menurunkan stress anak, media yang baik bagi anak untuk belajar berkomunikasi dengan lingkungannya, menyesuaikan diri terhadap lingkungan, belajar mengenal dunia sekitar kehidupannya, dan penting untuk meningkatkan kesejahteraan mental serta social anak.

Kategori bermain dibagi menjadi dua yaitu bermain aktif dan pasif (Hurlock, 1999: 36):

1) Bermain aktif

Dalam bermain aktif, anak memperoleh kesenangan dari apa yang dilakukannya. Misalnya berlari atau membuat sesuatu dari lilin.

2) Bermain pasif

Kesenangan yang diperoleh anak dalam bermain egosentris. Sedikit demi sedikit anak akan dilatih untuk mempertimbangkan perasaan orang lain, bekerja sama, saling membagi dan menghargai. Melalui bermain anak dilatih bersabar, menunggu giliran dan terkadang bisa kecewa karena in pasif berasal dari kegiatan yang dilakukan oleh orang lain. Misalnya menikmati

temannya bermain, melihat hewan. Bermain jenis ini membutuhkan sedikit energi dibandingkan bermain aktif.

b. Manfaat Bermain

Manfaat pada bermain adalah merangsang perkembangan sensoris motoris, perkembangan intelektual, perkembangan social, perkembangan kreatifitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral dan bermain sebagai terapi.

Beberapa manfaat yang bisa diperoleh seorang anak melalui bermain antara lain (Zaviera, 2008: 42):

- 1) Aspek fisik, dengan mendapat kesempatan untuk melakukan kegiatan yang banyak melibatkan gerakan-gerakan tubuh, akan membuat tubuh anak menjadi sehat.
- 2) Aspek perkembangan motor kasar dan halus, hal ini untuk meningkatkan ketrampilan anak.
- 3) Aspek sosial, anak belajar berpisah dengan ibu dan pengasuh. Anak belajar menjalin hubungan dengan teman sebaya, belajar berbagi hak, mempertahankan hubungan, perkembangan bahasa, dan bermain peran sosial.
- 4) Aspek bahasa, anak akan memperoleh kesempatan yang luas untuk berani bicara. Hal ini penting bagi kemampuan anak dalam berkomunikasi dan memperluas pergaulannya.
- 5) Aspek emosi dan kepribadian. Melalui bermain, anak dapat melepaskan ketegangan yang dialaminya. Dengan bermain berkelompok, anak akan mempunyai penilaian terhadap dirinya tentang kelebihan yang dimiliki sehingga dapat membantu pembentukan konsep diri yang positif, mempunyai rasa percaya diri dan harga diri.
- 6) Aspek kognisi. Pengetahuan yang didapat akan bertambah luas dan daya nalar juga bertambah luas, dengan mempunyai kreativitas, kemampuan berbahasa, dan peningkatan daya ingat anak.
- 7) Aspek ketajaman panca indra. Dengan bermain, anak dapat lebih peka pada hal-hal yang berlangsung di lingkungan sekitarnya.
- 8) Aspek perkembangan kreativitas. kegiatan ini menyangkut kemampuan melihat sebanyak mungkin alternatif jawaban. Kemampuan divergen ini yang mendasari kemampuan kreativitas seseorang.

- 9) Terapi. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengubah emosi negatif menjadi positif dan lebih menyenangkan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam aktivitas bermain
(Soetjiningsih, 1995: 21):

- 1) Ekstra energi
Untuk bermain diperlukan ekstra energi. Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh.
- 2) Waktu
Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.
- 3) Alat permainan
Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan perkembangannya anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.
- 4) Ruang untuk bermain
Ruang tidak usah terlalu lebar dan tidak perlu ruang khusus untuk bermain. Anak bisa bermain di ruang tamu, halaman, bahkan di ruang tidurnya.
- 5) Pengetahuan cara bermain
Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberitahu caranya oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik, karena anak tidak terbatas pengetahuannya dalam menggunakan alat permainannya dan anak-anak akan mendapat keuntungan lebih banyak.
- 6) Teman bermain
Anak harus merasa yakin bahwa ia mempunyai teman bermain kalau ia memerlukan, apakah itu saudaranya, orang tuanya atau

temannya. Karena kalau anak bermain sendiri, maka akan kehilangan kesempatan belajar dari teman-temannya. Sebaliknya kalau terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka dapat mengakibatkan anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri. Bila kegiatan bermain dilakukan bersama orang tuanya, maka hubungan orang tua dengan anak menjadi akrab, dan ibu/ayah akan segera mengetahui setiap kelainan yang terjadi pada anak mereka secara dini.

Dalam penelitian ini, bermain yang diberikan adalah bentuk bermain *passing* bawah bolavoli dengan menggunakan bola yang dipantulkan terlebih dahulu sebelum bola itu di *passing* oleh siswa. Latihan bermain bola pantul diberikan selama 16 kali pertemuan dan diharapkan dengan bermain bola pantul kemampuan *passing* bawah siswa akan meningkat.

4. Hakikat Ektrakurikuler

Ektrakurikuler adalah olahraga yang dilakukan di luar jam tatap muka, dilaksanakan untuk memperluas wawasan atau kemampuan, meningkatkan dan menerapkan nilai pengetahuan dan kemampuan olahraga (Depdikbud, 1994: 4). Program ektrakurikuler diperuntukkan bagi siswa yang ingin mengembangkan bakat dan kegemarannya dalam cabang olahraga sehingga dapat meningkatkan kualitas dan prestasi serta lebih membiasakan hidup sehat. Dalam GBPP Pendidikan Jasmani (Depdikbud, 1994: 4) bahwa kegiatan ektrakurikuler secara menyeluruh mempunyai tujuan pokok: (1) Memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, (2)

Mengenal hubungan antara berbagai mata pelajaran, (3) Menyalurkan minat dan bakat, (4) Melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya.

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan tambahan, diluar struktur program yang pada umumnya merupakan kegiatan pilihan. Adapun definisi kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang dilakukan di luar pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah dan luar sekolah agar lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum (Depdikbud, 1994: 6). Lebih lanjut menurut Depdikbud (1994: 7) tujuan ekstrakurikuler adalah (1) Meningkatkan dan memantapkan pengetahuan siswa, (2) Mengembangkan bakat, (3) Mengenal hubungan antara mata pelajaran dengan kehidupan bermasyarakat.

Dari keterangan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan diadakan kegiatan ekstrakurikuler yaitu agar siswa memperoleh tambahan ilmu pengetahuan dan peningkatan kemampuan baik ranah kognitif maupun ranah afektif. Melihat tujuan ekstrakurikuler yaitu untuk meningkatkan pengetahuan, mengembangkan minat dan bakat, serta pembinaan kepribadian siswa dalam kehidupan di masyarakat, maka jelas sekolah memupuk kegemaran dan bakat siswa agar mereka mempunyai kesempatan untuk mengembangkan bakat dan meningkatkan keterampilan dan kecerdasan jasmani.

SMA N 2 Banguntapan Bantul merupakan salah satu lembaga pendidikan yang peduli terhadap olahraga termasuk bolavoli. Kegiatan

ekstrakurikuler dilakukan 3 kali dalam seminggu, yang dilaksanakan pada hari Senin, Rabu, Jum'at. Dengan lama latihan 90 menit yang dimulai dari pukul 15.30 sampai pukul 17.00 WIB. Dalam pembinaan, ekstrakurikuler bolavoli di SMA N 2 Banguntapan Bantul didukung sarana dan prasarana berupa 1 buah lapangan bolavoli *outdoor*, 5 bolavoli dan 1 net. Letak dari lapangan tersebut berada di halaman dalam sekolah.

Dari beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler mempunyai tujuan yang hampir sama yaitu untuk meningkatkan kemampuan, keterampilan, dan pengetahuan siswa mengingat terbatasnya jam pelajaran yang disediakan sekolah untuk program ekstrakurikuler.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan pendidikan di luar mata pelajaran untuk membantu pengembangan peserta didik sesuai dengan kebutuhan, potensi, bakat dan minat mereka melalui kegiatan secara khusus diselenggarakan oleh pendidik dan atau tenaga kependidikan yang berkemampuan dan berwenang di sekolah. SMA N 2 Banguntapan Bantul adalah salah satu lembaga pendidikan yang ikut berpartisipasi dalam perbolavolian di Bantul khususnya dengan penyelenggaraan ekstrakurikuler bolavoli di sekolah.

5. Karakteristik Siswa SMA

Menurut Depdikbud (1994: 4) siswa SMA adalah peserta didik pada suatu pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan menengah yang mengutamakan perluasan pengetahuan dan peningkatan keterampilan siswa untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi. Dengan adanya

pengetahuan dan keterampilan yang memadai maka siswa mendapatkan sesuatu yang sangat berharga untuk bekal di masa yang akan datang. Diharapkan di era globalisasi saat ini siswa dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sehingga dapat menjadi generasi penerus bangsa yang berprestasi.

Menurut Sukintaka (1992: 45-46) karakteristik pelajar SMA adalah sebagai berikut:

- a. Psikis (mental)
 - 1) Mental menjadi stabil dan matang.
 - 2) Banyak memikirkan dirinya sendiri.
 - 3) Membutuhkan banyak pengalaman dari berbagai segi.
- b. Sosial
 - 1) Lebih lepas.
 - 2) Sadar dan peka terhadap masalah perkembangan sosial.
 - 3) Berusaha lepas dari lingkungan orang dewasa atau pendidik.
- c. Jasmani
 - 1) Anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang.
 - 2) Mampu menggunakan energy dengan baik.
 - 3) Anak putri proporsi tubuhnya masih menjadi baik.
 - 4) Perkembangan motorik.

Karena anak telah mencapai pertumbuhan dan perkembangan menjelang masa dewasanya, keadaan tubuh menjadi lebih kuat dan lebih baik. Maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan peningkatan keterampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih tinggi. Kita harus menyadari bahwa pertumbuhan sendiri menimbulkan situasi-situasi tertentu yang menimbulkan problem tingkah laku. Anak-anak khususnya remaja yang tingkat pertumbuhannya cepat, lambat, atau tidak teratur sering menimbulkan problem-problem pengajaran.

Karakteristik siswa sekolah menengah atas secara psikologis yang termasuk dalam usia remaja, usia yang memiliki keingintahuan yang besar terhadap hal-hal baru, pemberontak, menyukai lawan jenis. Sedangkan dari jasmaniah, kekuatan otot dan daya tahan otot berkembang, mampu menggunakan energi dengan baik. Tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak atau siswa akan selalu mengalami perubahan peningkatan terhadap pembentukan karakteristik, baik sejak lahir, masa kanak-kanak, remaja hingga menuju dewasa. Siswa tingkat sekolah menengah atas mempunyai karakteristik yang khas, baik secara jasmani, psikis/mental dan sosial. Tahap-tahap pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain dari bawaan atau faktor keturunan, lingkungan dan sebagainya.

Prinsip-prinsip perkembangan menurut Hurlock (2000) perkembangan berbeda dengan pertumbuhan, meskipun keduanya tidak berdiri sendiri. Pertumbuhan berkaitan dengan perubahan kuantitatif, yaitu peningkatan ukuran dan struktur. Tidak saja anak menjadi lebih besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur rgandalam otak meningkat. Akibat adanya pertumbuhan otak anak memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat, dan berpikir. Sedangkan perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif yang merupakan deretan progresif dan anak menjadi lebih besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur rgandalam otak meningkat. Akibat adanya pertumbuhan otak anak memiliki kemampuan yang lebih besar untuk belajar, mengingat, dan

berpikir. Sedangkan perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif yang merupakan deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren. Progresif menandai bahwa perubahannya terarah, membimbing mereka maju dan bukan mundur.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Afni Suprihatin (2008) yang berjudul “Perbedaan Pengaruh Pendekatan Berlatih dan bermain Terhadap Kemampuan *Passing* bawah Bolavoli Pada Siswa putri kelas VIII SMP N Boyolali Tahun Pelajaran 2007/2008”. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pendekatan pembelajaran berlatih terhadap kemampuan *passing* bawah bolavoli pada siswa putri kelas VIII SMP N Boyolali 2007/2008. Dengan nilai perhitungan tes awal dan tes akhir di peroleh t_{hit} sebesar 4.830 dan t_{tabel} sebesar 1.75 dengan taraf signifikan 5%. Ada pengaruh pendekatan pembelajaran bermain terhadap kemampuan *passing* bawah bolavoli pada siswa putri kelas VIII SMP N Boyolali 2007/2008. Dengan nilai perhitungan tes awal dan tes akhir di peroleh nilai t_{hit} sebesar 9.820 dan t_{tabel} sebesar 1.75 dengan taraf signifikan 5%. Pendekatan pembelajaran bermain lebih baik pengaruhnya terhadap kemampuan *passing* bawah bolavoli siswa putri kelas VIII SMP N Boyolali 2007/2008. Kelompok 2 (K2) yaitu kelompok yang mendapat pendekatan perlakuan pembelajaran bermain memiliki persentase kemampuan *passing* bawah bolavoli lebih besar daripada kelompok 1 (K1) yaitu kelompok yang

mendapat perlakuan pendekatan pembelajaran berlatih. Kelompok 2 (K2) memiliki peningkatan sebesar 30.8932%, sedangkan kelompok 1 (K2) 3.2258%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Randi Adityawa (2011) penelitian dengan judul "Pengaruh Metode Latihan *Drill* terhadap Peningkatan Kemampuan *Passing* Bolavoli Putra yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bolavoli SMK Negeri 1 Sragi Pekalongan". Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara latihan *drill* terhadap kemampuan *passing* bawah siswa yang ditunjukkan melalui hasil tes dengan besar kenaikan rata-rata sebesar 5.2 lebih banyak dari pada sebelum diberikan latihan.

C. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya siswa disekolah menengah pertama sangat senang dengan olahraga. Sedangkan permainan bolavoli termasuk didalamnya. Olahraga permainan bolavoli dapat dilakukan oleh semua kalangan khususnya baik dikenalkan pada siswa SMA. Permainan bolavoli merupakan materi pokok dan materi pilihan maka teknik dasar permainan bolavoli harus diajarkan kepada siswa. Teori pelatihan erat kaitannya dengan teori bermain, karakteristik siswa sekolah menengah pertama dan kemampuan teknik dasar *passing* bawah bolavoli.

Penguasaan teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bola voli adalah penting karena keberhasilan suatu regu dalam pertandingan bola voli banyak ditentukan oleh *passing*. Teknik *passing* bawah selalu dipergunakan dalam permainan untuk bertahan dari serangan lawan atau pun untuk

menyusun serangan. Teknik *passing* bawah ini harus dipelajari sejak dini dan merupakan dasar bagi atlet pemula untuk mengembangkan teknik *passing* bawah yang lainnya. Dalam bermain bola voli atlet dituntut untuk selalu aktif bergerak di dalam lapangan. Oleh karena pada saat bermain bola voli arah bola yang akan *dipassing* datangnya belum tentu sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga menuntut kita untuk bergerak mendekat bola agar dapat *dipassing* dengan baik. Oleh karena itu dengan cara melatih gerak yang aktif serta koordinasi seluruh anggota badan diharapkan dapat meningkatkan penguasaan gerak aktif pada diri atlet saat latihan maupun pertandingan.

Dengan karakteristik siswa Sekolah Menengah Pertama yang masih menyukai bermain atau jenis permainan lainnya, maka dari itu untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *passing* permainan bolavoli pada siswa yang mengikuti ekstrakurikuler di sekolah menengah pertama diberikan dalam bentuk bermain bola pantul. Untuk mengetahui perbedaan subjek yang diberikan perlakuan dalam bentuk bermain bola pantul maka perlu adanya evaluasi dengan cara melakukan pengukuran dengan menggunakan tes *Braddy Volleyball test*.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, kerangka berfikir dan penelitian yang relevan seperti di atas maka dapat dirumuskan hipotesis, yaitu: ada pengaruh bermain bola pantul terhadap peningkatan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pra *eksperimen*. Penelitian *eksperimen* merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari "sesuatu" yang dikenakan pada subjek selidik (Suharsimi Arikunto, 2006: 207). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *One-Group Pretest and Posttest Design*, yaitu *eksperimen* yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembanding (Suharsimi Arikunto, 2006: 212). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

$$\mathbf{O1 \rightarrow X \rightarrow O2}$$

Keterangan:

O1 : *Pretest* kemampuan *passing* bawah

X : *treatment* atau perlakuan bola pantul

O2 : *posttest passing* bawah

Dalam penelitian ini tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu *pretest* sebelum *treatment* dan *posttest* sesudah perlakuan (*treatment*). Perbedaan antara *pretest* dan *posttest* ini diasumsikan merupakan efek dari *treatment* atau perlakuan. Sehingga hasil dari perlakuan diharapkan dapat diketahui lebih akurat, karena terdapat perbandingan antara keadaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini dengan bentuk bermain bola pantul terhadap kemampuan dasar *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variansi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiono, 2007: 3).

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel lain (*Independent variable X*). Sedangkan Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel lain (*Dependent variable Y*). Dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bermain bola pantul.
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan dasar *passing* bawah dalam permainan bolavoli.

Definisi operasional masing-masing variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Bermain bola pantul yang diberikan dalam penelitian ini adalah bermain bola pantul yang dipergunakan untuk mencapai penguasaan gerakan-gerakan *passing* bawah yang baik
2. *Passing* bawah adalah *passing* dengan menggunakan kedua lengan bawah untuk mengangkat bola rendah dan untuk mengoperkan bolavoli yang dimainkan kepada teman seregunya. *Passing* bawah merupakan awal dari sebuah penyerangan dalam bolavoli. *Passing* bawah merupakan suatu proses yang melahirkan keaktifan jasmani dan dibuktikan dalam praktik dengan menyelesaikan tugas dalam cabang permainan bolavoli, dalam hal ini adalah teknik *passing* bawah dapat diukur dengan menggunakan tes *Braddy Volleyball Test*.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2007: 117). Sampel merupakan sekelompok orang, objek atau kejadian yang menjadi sasaran penelitian yang sesuai dengan segala karakteristik yang terjadi di dalam populasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler bolavoli di SMA N 2 Banguntapan Bantul yang berjumlah 16 siswa putra. Seluruh populasi dijadikan subjek tanpa ada pengambilan sampel.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen peneliti adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian (Sugiyono, 2007: 148). Dan menurut Suharsimi Arikunto (2006: 160), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik.

Adapun petunjuk instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Tes

Oleh Karena penelitian ini ingin mengetahui kemampuan *passing* bawah dalam permainan bolavoli , maka instrumen tes untuk pengukuran

awal maupun pengukuran akhir *passing* bawah menggunakan instrumen tes pengukuran dari *Braddy Wall Volleyball Test*. Tujuan tes ini untuk mengukur kecakapan dan keterampilan melakukan *passing* bawah bolavoli untuk tingkat mahasiswa. Menurut Suharno (1979: 67) *Braddy Wall Volleyball Test* adalah instrumen tes yang digunakan untuk mengetahui kecakapan atlet dalam bermain bolavoli yang diukur dengan memvoli bola sebanyak-banyaknya ke tembok selama satu menit. Ukuran untuk tes *Braddy* adalah sasaran di tembok yang berukuran lebar 152 cm, dengan jarak petak sasaran dari lantai untuk putri 335 cm dan untuk putra 350 cm.

b. Alat

Alat dan perlengkapan yang dipakai yaitu:

- 1) Dinding atau tembok
- 2) Bolavoli
- 3) Peluit
- 4) *Stopwatch*
- 5) Lakban
- 6) Formulir dan alat tulis

c. Testor

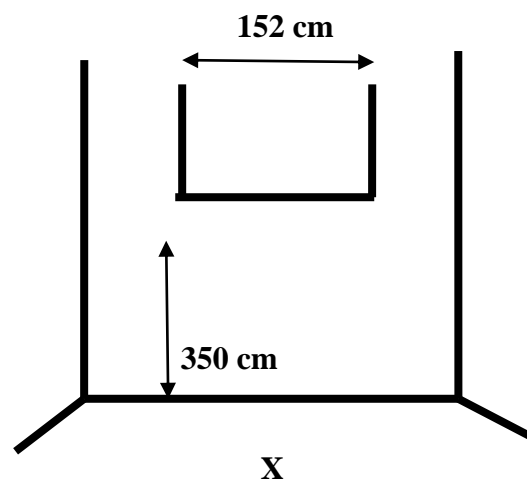
Jumlah testor sebanyak tiga orang yaitu:

- 1) Pengawas dua orang bertugas mengamati dan mengawasi jatuhnya bola pada petak sasaran.

2) Pencatat hasil satu orang bertugas menghitung waktu pelaksanaan dan mencatat hasil yang dicapai oleh atlet.

d. Pelaksanaan tes

Pelaksanaan tes menggunakan *passing* bawah normal atau dengan kedua tangan. Skor satu diberikan jika atlet mampu memasing bawah dengan sah bola yang masuk ke petak sasaran. Pelaksanaan selama satu menit dengan dua kali tes. Nilai akhir diambil dari salah satu nilai terbanyak dari dua kali giliran tersebut.



Gambar 2. Instrumen Tes Kecakapan *Passing* Bawah
(Suharno, 1984)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes. Tes yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *Braddy Wall Volleyball Test*. Proses penelitian diawali dengan memberikan pemanasan kepada siswa, setelah itu diberikan petunjuk bagaimana melakukan tes *Braddy* agar siswa paham dalam pelaksanaan tes sehingga tidak terjadi kesalahan. Data penelitian dilakukan pada proses

ekstrakurikuler yang dilaksanakan 3 kali dalam seminggu dan berlangsung selama 4 minggu yang dilakukan 12 kali pertemuan (*treatment*). Pertemuan pertama yaitu *pretest* kemudian *treatment* dilakukan selama 12 kali *treatment* dan pertemuan akhir yaitu *posttest*.

E. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, maka perlu dilakukan uji prasyarat. Pengujian data hasil pengukuran yang berhubungan dengan hasil penelitian bertujuan untuk membantu analisis agar menjadi lebih baik. Untuk itu dalam penelitian ini akan diuji normalitas dan uji homogenitas data.

1. Uji Prasyarat Analisis

a. Uji Normalitas

Uji normalitas tidak lain sebenarnya adalah mengadakan pengujian terhadap normal tidaknya sebaran data yang akan dianalisis. Pengujian dilakukan tergantung variabel yang akan diolah. Pengujian normalitas sebaran data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov Test* dengan bantuan SPSS 16.

Menurut metode *Kolmogorov Smirnov*, kriteria pengujian adalah sebagai berikut:

- 1) Jika signifikansi di bawah 0.05 berarti data yang akan diuji mempunyai perbedaan yang signifikan dengan data normal baku, berarti data tersebut tidak normal.

2) Jika signifikansi di atas 0.05 maka berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang akan diuji dengan data normal baku, berarti data tersebut normal (Gempur Safar, 2010).

b. Uji Homogenitas

Di samping pengujian terhadap penyebaran nilai yang akan dianalisis, perlu uji homogenitas agar yakin bahwa kelompok-kelompok yang membentuk sampel berasal dari populasi yang homogen. Uji homogenitas menggunakan uji F dari data *pretest* dan *posttest* pada kedua kelompok dengan menggunakan bantuan program SPSS 16.

2. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dengan menggunakan bantuan program SPSS 16, yaitu dengan membandingkan antara *pretest* dan *posttest*. Apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka H_a ditolak, jika t hitung lebih besar dibanding t tabel maka H_a diterima. Uji hipotesis dalam penelitian ini peneliti menggunakan bantuan program SPSS 16. Untuk mengetahui persentase peningkatan setelah diberi perlakuan digunakan perhitungan persentase peningkatan dengan rumus sebagai berikut (Sutrisno Hadi, 1991: 31):

$$\text{Persentase peningkatan} = \frac{\text{Mean Different}}{\text{Mean Pretest}} \times 100\%$$

$$\text{Mean Different} = \text{mean posttest} - \text{mean pretest}$$

BASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada seluruh siswa putra yang mengikuti ekstrakurikuler bolavoli di SMA N 2 Banguntapan Bantul yang berjumlah 16 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Februari sampai 27 Mei 2014. *Pretest* ambil pada tanggal 26 febuari 2014 dan *posttest* pada tanggal 27 mei 2014. Pengumpulan data kemampuan dasar *passing* bawah menggunakan *Braddy Volleyball Test*. *Posttest* dilakukan setelah diberikan latihan bermain bola pantul, selama 12 kali pertemuan. Data tes kemampuan dasar *passing* bawah saat *pretest* dan *posttest*, sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan *Passing* Bawah

No	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Selisih
1	26	27	1
2	28	29	1
3	24	30	6
4	21	24	3
5	23	26	3
6	17	26	9
7	16	17	1
8	28	27	-1
9	24	25	1
10	17	20	3
11	13	17	4
12	19	23	4
13	18	25	7
14	27	29	2
15	22	26	4
16	24	25	1

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain bola pantul terhadap peningkatkan kemampuan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra SMA N 2 Banguntapan Bantul, hasil penelitian *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli Putra SMA N 2 Banguntapan Bantul dideskripsikan sebagai berikut:

1. *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan *Passing* Bawah

Hasil penelitian tersebut dideskripsikan menggunakan analisis statistik deskriptif sebagai berikut, untuk hasil *pretest* nilai minimal = 13,0, nilai maksimal = 28,0, rata-rata (*mean*) = 21,69, dengan simpang baku (*std, Deviation*) = 4,60, sedangkan untuk *posttest* nilai minimal = 17,0, nilai maksimal = 30,0, rata-rata (*mean*) = 24,75, dengan simpang baku (*std, Deviation*) = 3,87. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Deskriptif Statistik Kemampuan *Passing* Bawah

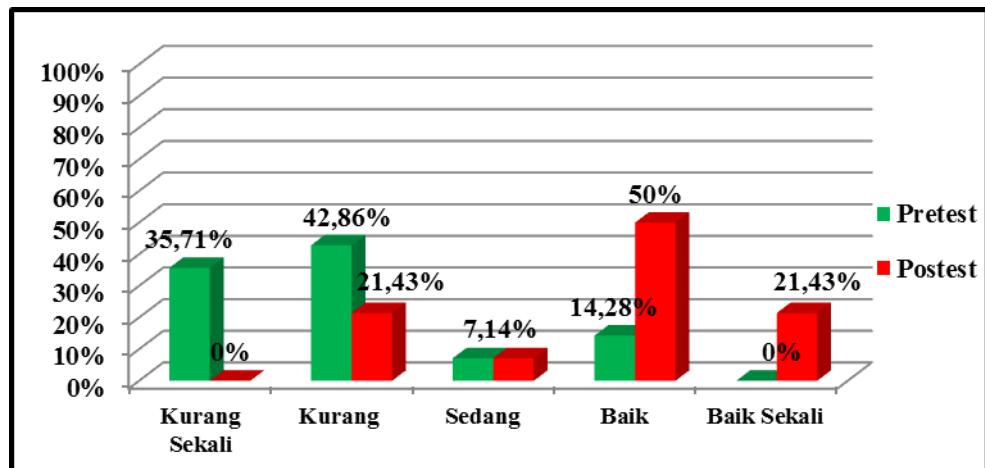
Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	16	16
<i>Mean</i>	21,6875	24,7500
<i>Median</i>	22,5000	25,5000
<i>Mode</i>	24,00	25,00 ^a
<i>SD</i>	4,60027	3,87298
<i>Minimum</i>	13,00	17,00
<i>Maximum</i>	28,00	30,00

Deskripsi hasil penelitian *pre-test* dan *posttest* kemampuan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra SMA N 2 Banguntapan Bantul juga disajikan dalam distribusi frekuensi. Deskripsi hasil tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Deskripsi Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

No	Kategori	Interval	<i>Pretest</i>		<i>Posttest</i>	
			F	%	F	%
1	Baik Sekali	>29.8	0	0%	3	21.43%
2	Baik	25.6 – 29.7	2	14.28%	7	50%
3	Sedang	21.4 – 25.5	1	7.14%	1	7.14%
4	Kurang	17.2 – 21.3	6	42.86%	3	21.43%
5	Kurang Sekali	<17.1	5	35.71%	0	0%
Jumlah			16	100%	16	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, hasil *pretest* dan *posttest* kemampuan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra SMA N 2 Banguntapan Bantul dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. Grafik *Pre-Test* dan *Pos-test* Kemampuan *Passing* Bawah Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli Putra SMA N 2 Banguntapan Bantul

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov Z*, dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 16*. Hasilnya sebagai berikut.

Tabel 4. Uji Normalitas

Kelompok	p	Sig,	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,950	0,05	Normal
<i>Posttest</i>	0,461	0,05	Normal

Dari hasil tabel di atas dapat dilihat bahwa semua data memiliki nilai p (Sig.) > 0.05 , maka variabel berdistribusi normal. Karena semua

data berdistribusi normal maka analisis dapat dilanjutkan. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 6 halaman 57.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika $p > 0.05$, maka tes dinyatakan homogen, jika $p < 0.05$, maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Uji Homogenitas

Kelompok	df1	df2	Sig,	Keterangan
<i>Pretest-Posttest</i>	1	30	0,248	Homogen

Dari tabel di atas dapat dilihat nilai *pretest* sig. p 0,248 $>$ 0.05 sehingga data bersifat homogen. Oleh karena semua data bersifat homogen maka analisis data dapat dilanjutkan dengan statistik parametrik. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran 6 halaman 57.

3. Perbandingan *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan *Passing* Bawah

Uji-t digunakan untuk menguji hipotesis yang berbunyi “ada pengaruh bermain bola pantul terhadap peningkatan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul”, berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Apabila hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan maka latihan bermain bola pantul memberikan pengaruh terhadap peningkatan *passing* bawah siswa. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai t hitung $>$ t tabel dan nilai *sig*

lebih kecil dari 0.05 ($\text{Sig} < 0.05$). Berdasarkan hasil analisis diperoleh data sebagai berikut.

Tabel 6. Uji-t Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test Passing* Bawah

Kelompok	Rata-rata	t-test for Equality of means				
		t ht	t tb	Sig,	Selisih	%
<i>Pretest</i>	21.6875	4,722	2,13	0,000	3,06250	14,12%
<i>Posttest</i>	24.7500					

Dari hasil uji-t dapat dilihat bahwa t hitung 4,722 dan t tabel 2,13 (df 15) dengan nilai signifikansi p sebesar 0.000. Oleh karena t hitung $4,722 > t$ tabel 2,13, dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada pengaruh bermain bola pantul terhadap peningkatan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul”, diterima. Artinya latihan bermain bola pantul memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul. Dari data *pretest* memiliki rerata 21,69, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai 24,75. Besarnya peningkatan kemampuan *passing* bawah tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar 73,06, dengan kenaikan persentase sebesar 14,12%.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis data hasil penelitian diperoleh peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti. Pemberian perlakuan selama 12

kali pertemuan dengan frekuensi 3 kali seminggu memberikan pengaruh terhadap peningkatan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul sebelum dan sesudah latihan bermain bola pantul. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung $4,722 > t$ tabel $2,13$, dan nilai signifikansi $0.000 < 0.05$, maka hasil ini menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis alternatif (H_a) yang berbunyi “ada pengaruh bermain bola pantul terhadap peningkatan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul”, diterima. Artinya latihan bermain bola pantul memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul. Dari data *pretest* memiliki rerata $21,69$, selanjutnya pada saat *posttest* rerata mencapai $24,75$. Besarnya peningkatan kemampuan *passing* tersebut dapat dilihat dari perbedaan nilai rata-rata yaitu sebesar $3,06$, dengan kenaikan persentase sebesar $14,12\%$.

Bermain bola pantul merupakan bentuk latihan yang mudah dilakukan karena siswa akan memiliki banyak waktu untuk melakukan gerakan mengambil bola yang memantul ke lantai. Bola yang memantul akan memberikan banyak waktu kepada siswa untuk melakukan gerakan atau teknik selanjutnya. Kemudian, dengan bermain bola pantul ini siswa akan dapat merasa lebih senang dan mudah berhasil dalam menguasai teknik dalam

bermain bolavoli. Dimana keberhasilan itu dapat mendorong siswa untuk mencapai keberhasilan berikutnya. Menurut Yusuf Hadi Sasmita dan Aip Syarifudin (1996: 139) yang dikutip oleh Agung Priyono, "Dengan keberhasilan yang dicapai, pemain akan memperoleh suatu kebanggaan tersendiri sehingga sukses tersebut akan mendorongnya untuk mencapai keberhasilan yang lebih tinggi".

Penguasaan teknik dasar *passing* bawah dalam permainan bolavoli adalah penting karena keberhasilan suatu regu dalam pertandingan bolavoli banyak ditentukan oleh *passing*. Teknik *passing* bawah selalu dipergunakan dalam permainan untuk *receive* servis, bertahan dari serangan lawan ataupun untuk menyusun serangan. Teknik *passing* bawah ini harus dipelajari sejak dini dan merupakan dasar bagi atlet pemula untuk mengembangkan teknik *passing* bawah yang lainnya. Dalam bermain bolavoli atlet dituntut untuk selalu aktif bergerak di dalam lapangan. Oleh karena pada saat bermain bolavoli arah bola yang akan *dipassing* datangnya belum tentu sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga menuntut untuk bergerak mendekat bola agar dapat *dipassing* dengan baik. Selain dapat *dipassing* dengan baik, arah bola juga harus tepat mengarah kepada pengumpan agar pengumpan lebih mudah untuk menyusun serangan atau melakukan umpan yang bervariasi, sehingga serangan tidak mudah dibaca oleh lawan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, yaitu: bermain bola pantul memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *passing* bawah peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul, dengan nilai t hitung $4,722 > t$ tabel $2,13$, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, dan kenaikan persentase sebesar $14,12\%$ sehingga H_a diterima.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi yaitu: Jika siswa dan guru tahu bahwa latihan bermain bola pantul mampu meningkatkan *passing* bawah, maka latihan ini dapat digunakan untuk variasi bentuk latihan agar siswa tidak mengalami kejenuhan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun tidak terlepas dari keterbatasan-keterbatasan yang ada, yaitu:

1. Sampel tidak di acakan, sehingga kemungkinan ada yang berlatih sendiri di luar *treatment*.
2. Dalam penelitian ini subjek yang diteliti masih sangat sedikit, sebatas pada peserta ekstrakurikuler bolavoli putra di SMA N 2 Banguntapan Bantul.
3. Instrumen yang digunakan sebenarnya untuk tes keterampilan bola voli, bukan hanya untuk tes *passing* bawah.

4. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil tes *passing* bawah, seperti kondisi tubuh, faktor psikologis, dan sebagainya.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Guru olahraga khususnya guru di SMA N 2 Banguntapan Bantul bahwa dalam permainan bola voli *passing* merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai, karena dengan *passing* permainan akan lebih hidup dan dapat tercipta serangan yang bervariasi. Oleh karena itu teknik *passing* perlu dikuasai dengan baik oleh pemain dan untuk dapat dikuasai dengan baik maka pelatih harus mengajarkan, melatih setahap demi setahap. Dari tingkat yang sederhana hingga ke tingkat yang paling kompleks atau dari yang mudah ke tingkat yang sulit. Untuk mengajarkan ini perlu menggunakan suatu metode latihan yang tepat, contohnya latihan bermain bola pantul.
2. Para guru olahraga pada umumnya supaya lebih kreatif untuk menciptakan model-model latihan atau metode-metode latihan, khususnya *passing* bawah.
3. Kepada peneliti yang lain agar menambahkan variabel lain sebagai pembanding.

4. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan program latihan pada penelitian ini

DAFTAR PUSTAKA

- Aip Sarifudin. (1996). *Evaluasi Olahraga*. Rora karya: Jakarta.
- Bachtiar, dkk. (2004). *Permainan Besar II Bola Voli dan Bola Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Barbara Vierra. (2004). *Bola Voli Tingkat Pemula*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Barbara L. Viera & Bonnie J. Freguson. (1996). *Bolavoli Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Bompa, T.O. (1994). *Theory and Metodologi of Training*. The Key to Athletic Peformance, 3th Edition. Dubuque IOWA: Kendalhunt Publishing Company.
- Bonnie Robison (1993). *Bola Voli*. Semarang: Dahara Prize.
- Depdikbud. (1994). *Pendidikan Jasmani SMA*. Jakarta: PT. Rajasa Rasdakarya.
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: FIK UNY. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Durwachter G. (1990). *Bola Volley: Belajar dan Berlatih Sambil Bermain*. Jakarta: Gramedia.
- Engkos Kosasih. (1985). *Olahraga teknik dan Program latihan*. Jakarta: CV Akademika Pressindo.
- Faizati Karim. (2002). *Panduan Kesehatan Olahraga Bagi Petugas Kesehatan*. Jakarta: Tim Departemen Kesehatan.
- Gempur Safar. (2010). "Metode Kolmogorov Smirnov untuk Uji Normalitas". Artikel. <http://exponensial.wordpress.com/2010/04/21/metode-kolmogorov-smirnov-untuk-uji-normalitas/>. (Diunduh 2 Juli 2012).
- Hari Wibowo. (2009). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar *Passing* Atas Bolavoli Melalui Pendekatan Bermain Bola Pantul pada siswa kelas VIII E di SMP N 5 Purwokerto Tahun Ajaran 2008/2009. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Harsono. (1988). *Panduan Kepelatihan*. Jakarta: KONI.
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). Jilid 1. *Perkembangan Anak* Edisi keenam (Med. Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Erlangga.

- Mochamad Sajoto. (1993). *Peningkatan dan Pembinaan Kondisi Fisik*. Semarang: IKIP Semarang.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Erlangga.
- Nur Afni Suprihatin. (2008). Perbedaan Pengaruh Pendekatan Berlatih dan bermain Terhadap Kemampuan *Passing* bawah Bolavoli Pada Siswa putri kelas VIII SMP N Boyolali Tahun Pelajaran 2007/2008. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Pranatahadi. (2012). Diambil dari <http://staff.uny.ac.id/dosen/drssebastianuspranatahadi-mkes>.) pada tanggal 12 Januari 2013.
- Randy Adityawan. (2011). "Pengaruh Metode Latihan *Drill* terhadap Peningkatan Kemampuan *Passing* Bolavoli Putra yang Mengikuti Ekstrakurikuler Bolavoli SMK Negeri 1 Sragi Pekalongan." *Skripsi*, Yogyakarta: FIK UNY.
- Singgih Gunarsa D. (2008). *Psikologi Olahraga Prestasi*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Soetjiningsih. (1995). *Bermain*. Dalam https://sites.google.com/a/apedukatif.co.cc/www/artikel_1, (online), diakses 20 Agustus 2013.
- Stephen P Robbin (2000). *Manajemen*. Jilid-1. Edisi Ke-7. Prenhallindo, Jakarta.
- Stephen P. Robbins & Timonthy A. Judge (2009). *Perilaku Organisasi*. Jakarta : Salemba Empat.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharno. (1979). *Dasar-dasar Permainan Bolavoli*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta.
- _____. (1984). *Prinsip-Prinsip Bermain Bola Voli*, Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Sukadiyanto. (2005). *Pengantar Teori Metodologi Melatih Fisik*. Yogyakarta: Fakultas ilmu Keloahraaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sukintaka. (1991). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: ESA Grafika.

- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Tim Penyusun Kamus Besar Bahasa Indonesia (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka
- Tohar. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang : IKIP Semarang.
- Yudha M. Saputra. (1998). *Pengembangan Kegiatan Keolahragaan dan Ekstrakurikuler*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Yunus M. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Yusuf Adisasmita & Aip Syarifuddin (1996). *Ilmu Kepelatihan Dasar*. Jakarta: Depdikbud. Dirjendikti. Proyek Pendidikan Tingkat Akademik
- Zaviera. (2008). *Manfaat Bermain Bagi Anak*. Dalam Dalam https://sites.google.com/a/apedukatif.co.cc/www/artikel_1, .(online), diakses 20 Agustus 2013.
- <http://diarykecilavryl.files.wordpress.com/2012/08/2.jpg?w=604>. *posted by Avry* (diunduh pada tanggal 20 September 2012 pada pukul 20.30 WIB)
- <http://putraglent.files.wordpress.com/2008/12/5.jpg?w=225&h=300>. *posted by Putra* (diunduh pada tanggal 20 September 2012 pada pukul 20.30 WIB)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin dari SEKDA DIY

operator2@yahoo.com



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/REG/VI/41/1/2014

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **590/UN.34.16/PP/2013**
Tanggal : **30 DESEMBER 2013** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat :

1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **BAYU PRASETYADI** NIP/NIM : **08601244244**
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, PENDIDIKAN OLAH RAGA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGARUH BERMAIN BOLA PANTUL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA VOLI PUTRA SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA DIY**
Waktu : **3 JANUARI 2014 s/d 3 APRIL 2014**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **3 JANUARI 2014**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub,
Kepala Biro Administrasi Pembangunan

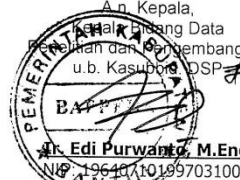


Heri Sutisnowati, SH
NIP. 19590122198503 2 003


Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 2. Surat Ijin dari BAPPEDA DIY

	PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH (B A P P E D A) Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796 Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id
<u>SURAT KETERANGAN/IZIN</u> Nomor : 070 / Reg / 0672 / S1 / 2014	
Menunjuk Surat	Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/41/1/2014 Tanggal : 3 Januari 2014 Perihal : Ijin Penelitian
Mengingat	a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul; b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta; c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.
Diizinkan kepada	Nama : BAYU PRASETYADI P. T / Alamat : UNY, Karangmalang Yogyakarta NIP/NIM/No. KTP : 08601244244 Tema/Judul Kegiatan : PENGARUH BERMAIN BOLA PANTUL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH PESERTA EKSTRAKULIKULER BOLA VOLI PUTRA SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL Lokasi : SMA N 2 BANGUNTAPAN BANTUL Waktu : 26 Februari sd 27 Mei 2014
Dengan ketentuan sebagai berikut : 1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya; 2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku; 3. Ijin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan; 4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk <i>softcopy</i> (CD) dan <i>hardcopy</i> kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan; 5. Ijin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas; 6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan 7. Ijin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.	
Dikeluarkan di : B a n t u l Pada tanggal : 27 Februari 2014	
<div style="text-align: center;">A.n. Kepala, Badan Perencanaan Data Penelitian dan Pengembangan, u.b. Kabupaten Bantul  Ar. Edi Purwanto, M.Eng NIP. 196410101997031004</div>	
Tembusan disampaikan kepada Yth. 1. Bupati Bantul (sebagai laporan) 2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul 3. Ka. Dikmenof kab. Bantul 4. Ka. SMA N 2 banguntapan bantul 5. Dekan Fak. Ilmu Olah raga UNY 6. Yang Bersangkutan (Mahasiswa) 7.	

Lampiran 3. Surat Keterangan dari SMA N 2 Banguntapan

	PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL DINAS PENDIDIKAN MENENGAH DAN NON FORMAL SMA NEGERI 2 BANGUNTAPAN Alamat : Glondong, Wirokerten, Banguntapan, Bantul * 55194 ' 4537322 Site : http://www.sma2banguntapan.sch.id email: sman2banguntapan@gmail.com
	<u>SURAT KETERANGAN</u> Nomor : 422/361

Yang bertanda tangan dibawah ini, Plh. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :


N a m a	: BAYU PRASETYADI
N I M	: 08601244244
Program Studi	: PJKR
Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

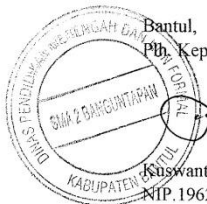
Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, untuk melengkapi tugas skripsi dengan judul :

PENGARUH BERMAIN BOLA PANTUL TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PASSING BAWAH PESERTA EKSTRAKURIKULER BOLA VOLI PUTRA SMA N 2 BANGUNTAPAN

Pelaksanaannya pada tanggal : 26 Februari s.d 27 Mei 2014

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 24-Sep-2014
Plh. Kepala Sekolah

Kuswanto, S.Pd
NIP.19620216 198803 1 005



Lampiran 4. *Pretest* dan *Posttest* Kemampuan *Passing* Bawah

PRETEST KEMAMPUAN PASSING BAWAH

No	Nama	Tes 1	Tes 2	Terbaik
1	AA	26	22	26
2	AB	28	26	28
3	AC	24	21	24
4	AD	18	21	21
5	AE	23	18	23
6	AF	12	17	17
7	AG	16	14	16
8	AH	15	18	28
9	AI	21	24	24
10	AJ	14	17	17
11	AK	9	13	13
12	AL	19	17	19
13	AM	18	16	18
14	AN	27	25	27
15	AO	21	25	22
16	AP	29	34	24

POSTEST KEMAMPUAN PASSING BAWAH

No	Nama	Tes 1	Tes 2	Terbaik
1	AA	27	27	27
2	AB	29	29	29
3	AC	30	30	30
4	AD	24	24	24
5	AE	26	26	26
6	AF	26	26	26
7	AG	17	17	17
8	AH	27	27	27
9	AI	25	25	25
10	AJ	20	20	20
11	AK	17	17	17
12	AL	23	23	23
13	AM	25	25	25
14	AN	29	29	29
15	AO	26	26	26
16	AP	25	25	25

Lampiran 5. Deskriptif Statistik

Statistics

	Pretst	VAR00002
N Valid	16	16
Missing	0	0
Mean	21.6875	24.7500
Median	22.5000	25.5000
Mode	24.00	25.00 ^a
Std. Deviation	4.60027	3.87298
Minimum	13.00	17.00
Maximum	28.00	30.00
Sum	347.00	396.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pretest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 13	1	6.2	6.2	6.2
16	1	6.2	6.2	12.5
17	2	12.5	12.5	25.0
18	1	6.2	6.2	31.2
19	1	6.2	6.2	37.5
21	1	6.2	6.2	43.8
22	1	6.2	6.2	50.0
23	1	6.2	6.2	56.2
24	3	18.8	18.8	75.0
26	1	6.2	6.2	81.2
27	1	6.2	6.2	87.5
28	2	12.5	12.5	100.0
Total	16	100.0	100.0	

Posttest

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17	2	12.5	12.5	12.5
20	1	6.2	6.2	18.8
23	1	6.2	6.2	25.0
24	1	6.2	6.2	31.2
25	3	18.8	18.8	50.0
26	3	18.8	18.8	68.8
27	2	12.5	12.5	81.2
29	2	12.5	12.5	93.8
30	1	6.2	6.2	100.0
Total	16	100.0	100.0	

Lampiran 6. Uji Normalitas dan Homogenitas

UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		16	16
Normal Parameters ^a	Mean	21.6875	24.7500
	Std. Deviation	4.60027	3.87298
Most Extreme Differences	Absolute	.130	.213
	Positive	.101	.102
	Negative	-.130	-.213
Kolmogorov-Smirnov Z		.520	.853
Asymp. Sig. (2-tailed)		.950	.461
a. Test distribution is Normal.			

UJI HOMOGENITAS

Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.387	1	30	.248

ANOVA

Pretest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	75.031	1	75.031	4.150	.051
Within Groups	542.438	30	18.081		
Total	617.469	31			

Lampiran 7. Uji t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	21.6875	16	4.60027	1.15007
	Posttest	24.7500	16	3.87298	.96825

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	16	.826	.000

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Pretest - Posttest	-3.06250	2.59406	.64852	-4.44478	-1.68022	-4.722	15	.000

Lampiran 8. Tabel t

df	P = 0.05	P = 0.01	P = 0.001
1	12.71	63.66	636.61
2	4.30	9.92	31.60
3	3.18	5.84	12.92
4	2.78	4.60	8.61
5	2.57	4.03	6.87
6	2.45	3.71	5.96
7	2.36	3.50	5.41
8	2.31	3.36	5.04
9	2.26	3.25	4.78
10	2.23	3.17	4.59
11	2.20	3.11	4.44
12	2.18	3.05	4.32
13	2.16	3.01	4.22
14	2.14	2.98	4.14
15	2.13	2.95	4.07
16	2.12	2.92	4.02
17	2.11	2.90	3.97
18	2.10	2.88	3.92
19	2.09	2.86	3.88
20	2.09	2.85	3.85
21	2.08	2.83	3.82
22	2.07	2.82	3.79
23	2.07	2.81	3.77
24	2.06	2.80	3.75
25	2.06	2.79	3.73
26	2.06	2.78	3.71
27	2.05	2.77	3.69
28	2.05	2.76	3.67
29	2.05	2.76	3.66
30	2.04	2.75	3.65